revista digital

Edição 04

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW
UNCHARTED 2

REVIEW
DEAD SPACE EXTRACTION

REVIEW
BRÜTAL LEGEND

ISSN 2175 - 4071

FIFA 10

COM MELHORIAS NO GAMEPLAY, A NOVA VERSÃO DO JOGO É A MELHOR DA SÉRIE

E AINDA:

- PC: OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
- DS: MARIO & LUIGI RPG 3
- PC: RISEN
- ONLINE: DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

ESPECIAL: MELHORES GAMES DE TERROR

RECOMENDAMOS

Goluck
com.br

OPS!FORUM
.COM.BR

NERDS
SOMOS
NOZES


games

uebá

PLAYERTWO

QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL

CONTATO@ARKADE.COM.BR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Editor Chefe:
Raphael Castro

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
André Filipe Cassimiro
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

Sobre a quarta edição

A melhor época para os gamers é, sem dúvida, o final do ano. Apesar do excelente clima da primavera nos causar um certo peso na consciência de ficar trancado em casa jogando videogame, os lançamentos nesta época do ano são sempre os melhores. Em 2009, como não podia ser diferente, varios lançamentos bons estão chegando neste último trimestre. Por este motivo, nesta edição não trouxemos nenhum preview, apenas reviews. A EA Sports, que há algum tempo vinha comendo pelas beiradas o mercado de jogos de futebol, resolveu abocanhar de vez e lançou seu último jogo do gênero, Fifa 10, extremamente caprichado. Para os que possuem PS3, outubro é um mês dourado, pois Uncharted 2 é um título no mínimo emocionante. Mas, sem querer ser "do contra", não são estes jogos que mais me agradaram. O jogo Brütal Legend, feito por ninguem menos que o mago do design de jogos: Tim Schafer, criador do clássico Full Throttle, traz Jack Black, Ozzy Osbourne, Dio, Judas Priest e outros famosos do metal ao PS3 e X360, um jogo obrigatório para fãs deste gênero musical assim como eu. Em comemoração ao mês das bruxas, fizemos também uma matéria especial na coluna Bitbox sobre os 10 melhores jogos de terror da história, com uma lista que garante deixar você, ou pelo menos sua namorada, de cabelos em pé. Seja bem vindo à Arkade.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



SUMÁRIO


Uncharted 2


Operation Flashpoint 2


Brütal Legend



Fifa 10

Gamedev
Programação - parte 2

Online games
Dungeons & Dragons Online

Clássicos
Daytona USA

Geek Stuff
Produtos e gadgets

Retrô
Urban Champion

Consciência
Lixo eletrônico


Os 10 melhores jogos de terror de todos os tempos


Mario & Luigi RPG 3

CARTAS

ERRAMOS

Na matéria de Beatles Rock Band, vocês dizem que essa onda de jogos começou com Rock Band a uns 4 anos atrás, mas se não me engano começou com Guitar Hero. Abraço e continuem com o bom trabalho!

Lucas Gib - RS

Arkade: Você está certo, Lucas, passou batido na revisão. Guitar Hero veio mesmo antes de Rock Band, mas, na nossa opinião, o segundo o superou.

PROMOÇÕES

E aí pessoal da Arkade, meu nome é Rodrigo e tenho 19 anos. Gostaria de dizer que recomendei a revista para varios amigos e espero que a Arkade nos traga não apenas as novidades, mas promoções e dicas dos melhores lugares para comprar produtos. Vlw!

Rodrigo - SP

Arkade: Fala Rodrigo. Acho que você previu o futuro, pois neste mês começamos uma parceria com uma excelente loja de games, a TheGameShop. Para inaugurar esta parceria estamos sorteando um jogo, confira detalhes na matéria do Fifa 10 ou no nosso blog.

BETA KEYS

Muito obrigado pelo key para testar a versão beta de Heroes of Newerth, estava há muito tempo procurando e adorei o jogo! Grande abraço!

Flavio - MG

Arkade: É sempre um prazer compartilhar com nossos leitores o que conseguimos. Como tínhamos inúmeras keys sobrando, fornecemos a vocês. Continuaremos a fornecer de outros jogos que conseguirmos.

COLUNA BITBOX

Gostei bastante da matéria sobre como são feitos os chips, é incrível como podem vir de algo tão simples como a areia. Estão de parabéns pelo conteúdo, muito bem escolhido!

Ricardo G. - SP

Arkade: A coluna Bitbox sempre trará variedades e curiosidades do mundo da tecnologia e dos games, Ricardo. Fique ligado para mais novidades e artigos exclusivos.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **blog.arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

PALAVRAS SÁBIAS

"Se não funcionar da primeira vez, chame de versão 1.0."

CURIOSIDA

Em Resident
sala trancad
jogo se pass
sugerindo qu
de um Nemes

ENIGMA

O que é, o que é?

O que é que os mortos comem, que se uma pessoa viva comer acaba morrendo?

Resposta do enigma anterior:
R: A carta 2 não importa pois a pergunta só quer saber sobre as vermelhas. Se a 3 for vermelha ou 1 for círculo a resposta é não. E se a e 1 for quadrado e a 3 verde, se a quadro for verde ou vermelha a resposta sempre vai ser sim. Logo a resposta é cartas Numero 1 e 3.

EASTER EGGS

Tetris no uTorrent: selecione a opção ´about´ n
ajuda e aperte a tecla "T" no teclado.

JOGOS EM FLASH - 5 MINUTES TO KILL Y

Entediado no escritório? Se mate! Ou melhor, jogu
flash do Adult Swim. A premissa do jogo é inusit
matar com os mais diversos itens: grampeadores,
lizados por uma setinha verde em cima. Existem ai
atingir o "objetivo", tais como vestir uma piñata e
de trabalho. Os controles são simples, porém hor
e a barra de espaço realiza as ações. O jogo pos
personagem tenta se suicidar durante uma reuni
Minutes to Kill Yourself em http://games.adultswi

HUMOR

Um personagem de Final Fantasy foi jogar boliche. Qual o nome dele? Cloud Strike

ADE

Evil 2 há um Nemesis morto em uma
a na parte subterrânea. A história do
sa após a história de Resident Evil 3,
ue a corporação Umbrella soltou mais
sis em Racoon City.



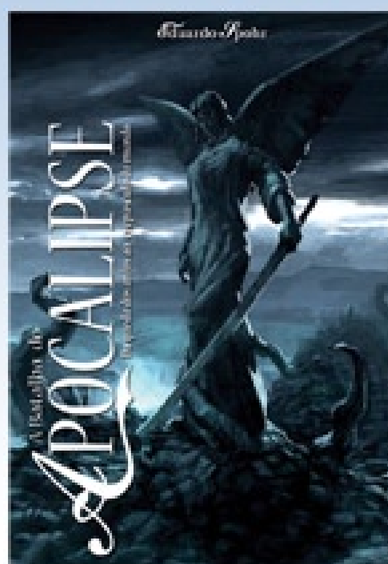
o menu de



YOURSELF

ue Five Minutes to Kill Yourself, jogo em
cada: você tem cinco minutos para se
facas, máquinas de xerox, todos sina-
nda ações que você pode realizar para
levar porrada dos seus companheiros
ríveis: as setas movem o personagem
ssui também uma continuação, onde o
ão da família num parque. Jogue Five
m.com

CULTURA: A BATALHA DO APOCALIPSE



Imagine o Apocalipse visto pela ótica dos anjos e arcanjos. Este é o mote de A Batalha do Apocalipse, de Eduardo Spohr. O livro é um passeio pela história da humanidade, sempre pelo ponto de vista dos anjos, até um futuro próximo, no qual as entidades celestes se dividirão em duas facções - uma liderada pelo arcanjo Miguel, que odeia os humanos, e outra pelo arcanjo Gabriel, protetor e defensor dos mesmos. Esta guerra será conhecida como a Batalha do Armageddon. O fim dos tempos no livro, aliás, não se trata apenas de uma guerra, mas sim, do dia em que Deus despertará de seu descanso para julgar todos os pecadores. A Batalha do Apocalipse foi publicado independentemente pelo autor, um carioca de 33 anos, o que tornou o livro uma obra relativamente difícil de se achar. Mais informações sobre a história no site: abatalhadoapocalipse.com

PERSONAGEM DO MÊS

Fulgore

Fulgore, a máquina assassina criada pela maléfica empresa Ultratech no jogo Killer Instinct, é o nosso personagem deste mês. A super máquina tem um visual que lembra uma espécie de Predador com lâminas cortantes nos braços, mas há uma certa incoerência em sua concepção: Por que diabos Fulgore tem um rabo de cavalo, ruivo ainda por cima? Será que a Ultratech queria fazer mesmo um ciborgue assassino ou só um robô brega inspirado em alguma paquita ou mesmo no saxofonista da Tina Turner? Não se sabe, mas uma coisa é certa: a vil corporação que utiliza o torneio como área de testes para suas criações não fez um bom trabalho com Fulgore. Afinal, um robô que tem uma cabeça de metralhadora, olhos que disparam laser, uma carapaça de metal, teletransporte e super-velocidade ser derrotado por Jago (como acontece na história de KI), um ninja que usa roupa de número três vezes menor, munido apenas com uma espada, deve ter sido construído com peças paraguaias.

Apesar de sua aparente "bundamolice", Fulgore se tornou um dos personagens mais populares da série Killer Instinct, afinal, além de personagem-capa da série, tinha um dos ultra combos mais insanos, com direito a raios laser e um "dragon punch" finalizador que arremessava o inimigo rumo à estratosfera. Em sua resumida história relatada no manual do jogo, Fulgore estaria em estado probatório e, se fosse vitorioso no torneio, seria posto em modo de produção em massa, o que já sabemos que não aconteceu. Ainda assim, uma nova versão do robô foi construída para Killer Instinct 2, provando que até andróides assassinos fracassados merecem uma segunda chance.▪



OS 10 MELHORES JOGOS DE TERROR DE TODOS OS TEMPOS



Outubro é o mês do Halloween, ou no bom português, Dia das Bruxas. A data é comemorada nos países de língua inglesa, tais como Estados Unidos, Inglaterra, Irlanda e Canadá. Ela é baseada em uma antiga celebração do povo celta a respeito dos mortos. Inspirados pela data, nós da Arkade selecionamos os 10 melhores jogos de terror de todos os tempos. Todos eles garantem muitos sustos e aflição. Confira!



CLOCK TOWER

Clock Tower é um jogo de survival horror point-and-click. Sua primeira edição saiu em 1995, para PC, SNES e Playstation. Ao invés da maioria dos jogos do gênero, onde o objetivo é matar os inimigos, Clock Tower se baseia apenas em fugir e se esconder dos inimigos. A história tem como protagonista Jennifer Simpson, uma garota de 14 anos que é adotada e passa a viver em uma mansão chamada Clock Tower. Lá, ela passa a ser perseguida por um menino deformado que usa um par de tesouras, chamado Scissorman. A partir daí, ela começa a descobrir a verdade sobre o que acontece na mansão. Dependendo das ações do jogador, o jogo possui vários finais, alguns bons, outros nem tanto. A série ainda tem mais dois jogos que, apesar de levarem o nome da série, não possuem ligações com a história de Jennifer.



DOOM

Um dos melhores jogos de todos os tempos, Doom é um shooter em primeira pessoa que se passa em Phobos, uma das luas de Marte. A Union Aerospace Corporation tem realizado experiências de teletransporte entre Phobos e Deimos, mas algo dá errado e criaturas vindas do inferno começam a surgir em Phobos. Uma equipe de militares da UAC vai para a lua, mas, com todo mundo morto ou transformado em zumbi, resta ao jogador sair de lá vivo. Doom tem uma grande variedade de inimigos, que vai de zumbis e demônios até os famosos Cyberdemon e o Ícone dos Pecados, aquela caveira flutuante que era o chefe final de Doom 2. Para enfrentar tudo isso, o jogador tem diversas armas a sua disposição, tais como metralhadora, lança-foguetes e a clássica BFG 9000 (Big Fucking Gun).



F.E.A.R

Originalmente um jogo para PC, F.E.A.R. saiu também para Xbox 360 e PS3. A sigla que dá nome ao jogo se trata de First Encounter Assault Recon, uma equipe de militares especializada em ameaças paranormais. O jogador assume o controle de Point Man, um integrante da equipe com reflexos acima do normal. Durante o jogo, a equipe F.E.A.R. é enviada para conter uma ameaça sobrenatural e se vê as voltas com as ameaças de uma garotinha chamada Alma. Devido ao grande sucesso de F.E.A.R., lançado em 2005, uma sequência (F.E.A.R. 2: Project Origin) foi lançada no início de 2009, mas sem a presença de Point Man: o herói agora é Michael Beckett, integrante da Delta Force. Curiosamente, a história deste jogo começa 30 minutos antes do final do F.E.A.R. original.



CLIVE BARKER'S UNDYING

Lançado em 2001, Undying é um shooter em primeira pessoa baseado na obra do renomado escritor Clive Barker. O jogo se passa em 1923, onde o aventureiro paranormal Patrick Galloway atende a um chamado de seu amigo Jeremiah Covenant. Quando criança, Jeremiah e seus quatro irmãos realizaram um ritual obscuro que trouxe a ira das forças do mal para cima deles. Depois de adultos, um a um, os irmãos de Jeremiah foram enlouquecendo e morrendo. O ritual, no entanto, os fez reviver como monstros. Aterrorizado, Jeremiah pede ajuda de Galloway, que se dispõe a ajudar o amigo. Analisando diários e documentos antigos, Galloway descobre quem está por trás de tudo: The Undying King, quem pretende destruir a realidade em que vivemos. O jogo foi eleito pela GameSpot o "melhor jogo que ninguém jogou" de 2001.



DIABLO

Apesar de não ser um survival horror cheio de sustos, Diablo entra nesta lista sem dúvida alguma. Este grande RPG de terror, que tem uma atmosfera negra e uma trilha sonora de dar arrepios (tanto pela qualidade quando pela obscuridade), coloca o jogador no meio de catacumbas infestadas de zumbis, monstros, esqueletos, pragas do inferno, magos negros e muitas outras criaturas. No final, o ponto alto do jogo: um encontro com o próprio senhor das trevas, Belzebu, Lúcifer ou o Diabo, como preferir chamá-lo, entretanto até lá o jogador já tem um personagem à altura para enfrentar o Satanás. Diablo com certeza um jogo que entrou para a história como uma das melhores séries já feitas, e seus fãs aguardam ansiosamente o lançamento de sua terceira edição.



DEAD SPACE

Dead Space (Xbox 360, PS3 e PC) é mais um survival horror em terceira pessoa que leva o jogador para lutar contra monstruosidades espaciais chamadas Necromorphs, humanos mortos e re-animados graças a um estranho micróbio alienígena que atacou uma nave mineradora. E o que isso tem de novo? Os inimigos agora são polimorfos: eles não morrem simplesmente. Dependendo dos tiros que levam, eles mudam de tática, de posicionamento. As informações do jogador também inovam, aparecendo como hologramas na frente de Isaac Clarke, o herói da vez. No entanto, enquanto você checa sua munição ou o mapa, o jogo não pausa e ainda existe o risco de ser atacado por um Necromorph. Uma prequência para o jogo saiu recentemente para Nintendo Wii. Confira o review deste também nesta edição



FATAL FRAME

Criado pela Tecmo, Fatal Frame é um dos jogos de survival horror mais jogados da atualidade. Já com quatro versões oficiais (abrangendo PS2, Xbox e Wii) e um spin-off, a série tem como base fantasmas, exorcismo e rituais negros do xintoísmo (espiritualidade tradicional dos japoneses). A série não possui um protagonista fixo, com cada versão do jogo tendo uma heróina diferente - aliás, todos os Fatal Frames possuem mulheres como personagens principais. Isso se deve à história da mansão Himuro, no Japão, que serve de base para a série. Acredita-se que a mansão tenha sido o lar de diversos sacrifícios de meninas, feitos para manterem os espíritos do outro mundo presos.



ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark é um jogo obrigatório para qualquer lista de jogos de terror que se preze. Porque? O jogo inaugurou o gênero survival horror, servindo de base para os famosos Resident Evil e Silent Hill, que se inspira no jogo a até mesmo no controle do jogador, com uma rotação relativa do personagem à camera, e os comandos mirar, e atirar. Novas armas, itens para curar o personagem, puzzles, multiplos personagens jogáveis, tudo isto já havia sido feito muito antes do playstation. O primeiro jogo da série foi publicado pela Infogrames em 1992, com gráficos 3d poligonais. O jogo teve versões mais modernas, mas a memória dos 3 primeiros clássicos coloca ele nesta lista e como certeza na nossa futura lista de top 10 remakes que queremos.



RESIDENT EVIL

Uma das franquias mais prolíficas dos videogames, Resident Evil começou como um jogo de Playstation em 1996 que colocava o jogador na pele ou de Chris Redfield ou de Jill Valentine em busca de explicações sobre uma onda de assassinatos ao redor de Raccoon City. Depois disso, a verdade sobre a Umbrella Corporation, o vírus T e as diversas monstruosidades vai emergindo. Aliás, Resident Evil merece destaque por ter popularizado os zumbis como inimigos principais e também por criar Nemesis, um dos chefões mais difíceis e marcantes da série. Hoje, com seis jogos na série principal (tirando remakes) e outros catorze jogos contando outras partes da história, Resident Evil é, com certeza, um marco no gênero de survival horror.



SILENT HILL

Silent Hill é um survival horror com uma característica marcante: ao invés do mata-mata desenfreado dos outros jogos, ele se foca no medo e no terror psicológico. O palco da série é a cidade de Silent Hill, que é assolada por um mal antigo e que tem diversas criaturas bizarras percorrendo suas ruas e prédios. Cada jogo da série se desenvolve como um filme, onde as ações do jogador alteram e afetam o final do jogo. Por isso, Silent Hill sempre tem diversos finais, classificados como Good ou Bad. Cada jogo possui um protagonista novo, mas sempre existem referências a personagens das outras versões. Já com seis versões lançadas, a série ganhará um sétimo episódio ainda em 2009, uma história 100% nova que deve resgatar alguns fatos do jogo original de 1999.



Menções honrosas

System Shock

Como podemos ver, são vários os jogos de terror famosos. Apesar de todos terem um mesmo gênero, cada jogo possui uma característica que o torna único e especial: os zumbis de Resident Evil, a cidade de Silent Hill na série homônima, os inimigos de Doom ou a Camera Obscura de Fatal Frame. A originalidade dos jogos de terror não para por aí. Existem outros tantos ainda que ficaram muito perto de entrar na nossa lista, mas que merecem uma menção, tais como **Indigo Prophecy** (thriller paranormal no qual o jogador tem que solucionar uma série de assassinatos provocados por forças sobrenaturais); **System Shock**, o progenitor de Bioshock, um RPG de ação que coloca o jogador dentro de uma estação espacial repleta de robôs e ciborgues hostis; **The 7th Guest**, que põe o jogador dentro de uma história de horror que se passa dentro de uma mansão; e **Eternal Darkness**, jogo de horror psicológico repleto de alucinações e mágicas, com 12 personagens jogáveis e uma história densa e complexa.▪



Eternal Darkness



Indigo Prophecy



7th Guest

VEJA OS MELHORES VÍDEOS DE JOGOS

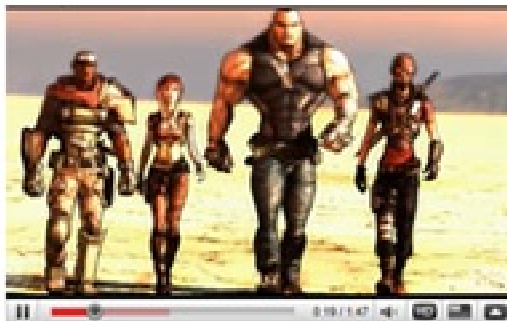
home sobre revista equipe dicionário contato

blog ARKADE games / tecnologia / cultura

rss

25 JUL 2009

TRAILER: BORDERLANDS



Borderlands é um "role playing shooter" com 87 "zilhões" de armas, segundo o próprio desenvolvedor anuncia. O jogo tem gráficos cel-shaded e multiplayer cooperativo. A data de lançamendo prevista é para **outubro** deste ano. Vale dar uma conferida.

0 comentários

BUSCA

TÓPICOS RECENTES

MINI PREVIEW: SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY – PSP

REALIDADE AUMENTADA – TENDÊNCIA DE GAMES PARA O FUTURO

VÍDEO IMPRESSIONANTE: RAIO LASER INTELIGENTE

GATAS: WII SPORTS GIRL

CAMA HI-TECH COM GAME, COMPUTADOR E TV EMBUTIDOS

CATEGORIAS

COMÉDIA

GATAS

Soul Calibur: Broken Destiny para PSP com a presença de Kratos, confira em blog.arkade.com.br



ACOMPANHE!

Nosso selo:



Recomendamos:



VISITE O NOSSO BLOG

BLOG.ARKADE.COM.BR



blog ARKADE games / tecnologia / cultura

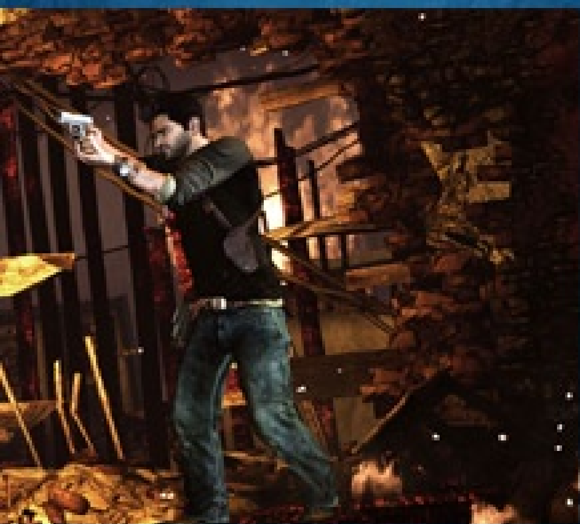
PS3

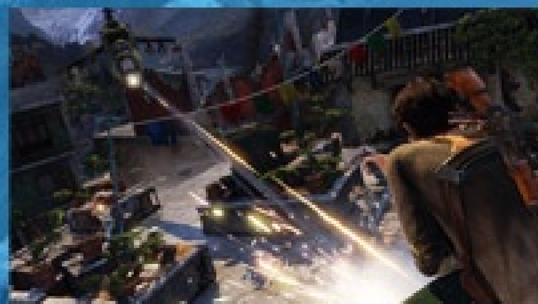
UNCHARTED 2 AMONG THIEVES™

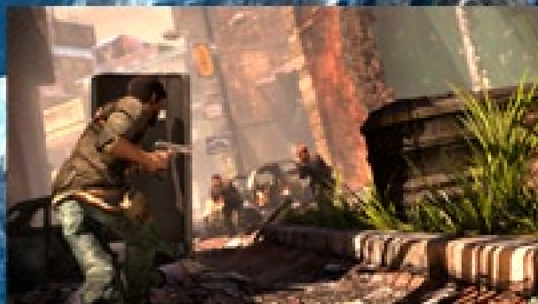
UM FILME NO PLAYSTATION 3

SE O PRIMEIRO JÁ ERA BOM, UNCHARTED 2 É AINDA MELHOR

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES





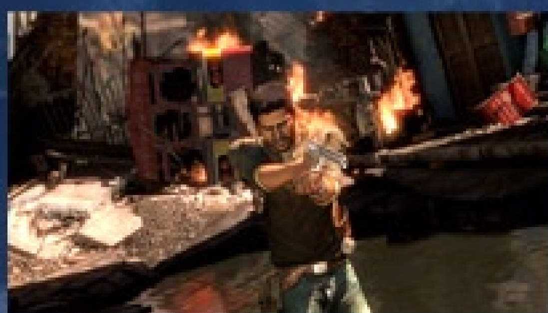


Logo em seu lançamento, em 2007, Uncharted: Drake's Fortune já era considerado um dos melhores jogos para Playstation 3. Sua sequência, Uncharted 2: Among Thieves, melhora ainda mais o que já era bom, vira praticamente um filme dada sua beleza gráfica e história envolvente e coloca a série no hall das grandes franquias do console da Sony.

Uncharted 2 traz de volta Nathan Drake dois anos após os eventos do primeiro jogo. Desta vez, Drake tenta desvendar os mistérios que cercam a viagem de volta do conquistador Marco Polo da China para a Itália, no ano de 1292. Junto com outros ladrões, o protagonista está procurando os tesouros perdidos por Marco Polo na época - das 18 embarcações que saíram da China, apenas uma chegou na Itália. Obviamente, a história acaba levando Drake para aventuras muito maiores do que ele imaginava.

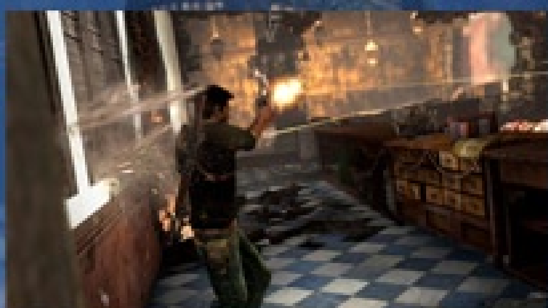
A grandiosidade de Uncharted 2 não se limita à história. O aspecto que mais chama a atenção do jogador é, sem dúvidas, os gráficos do jogo. Tudo é feito com extrema perfeição, cada mínimo detalhe foi feito com cuidado. As cenas animadas são perfeitas, belíssimas, mas o que chama a atenção é o cenário onde o jogador age. Como a história se desenrola em diversos lugares (ao contrário de ser limitada a uma ilha, como em Drake's Fortune), temos fases em cidades sitiadas, florestas tropicais e até mesmo no

meio da neve! No geral, os gráficos de Uncharted 2 rivalizam com os de Killzone 2 e de Metal Gear Solid 4 - um feito e tanto para a Naughty Dog, produtora do jogo. A empresa, por sinal, sabe disso. No meio do jogo, quando o jogador atinge um vilarejo onde ninguém fala inglês, Drake não pode fazer nada - a não ser curtir o belíssimo visual.



A inteligência artificial de Uncharted 2 também merece elogios. No primeiro jogo os inimigos são bastante inteligentes, armando estratégias diversificadas, se escondem, usam granadas, entre outros. Neste jogo eles continuam no mesmo ritmo, o que continua sendo interessante. Mas o que realmente merece destaque é a inteligência artificial dos companheiros de Drake. Quase sempre o jogador



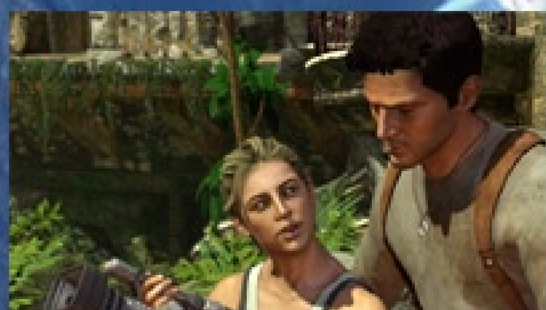


estará acompanhado por um personagem controlado pelo computador e, para a nossa sorte, este personagem tomará as ações certas, raramente prejudicando o jogador.

Tantas características boas só são melhoradas pela jogabilidade. Todos os bons elementos do primeiro jogo, como o combate corpo-a-corpo, stealth e os puzzles, foram mantidos e a mistura entre elementos de plataforma com os de ação é perfeita. Um dos poucos problemas é a falta de precisão dos controles em alguns espaços apertados, mas nada que atrapalhe o desenrolar do jogo.

Para Uncharted 2, a Naughty Dog ainda reservou uma boa surpresa: um modo multiplayer online completo, com modos Versus (King-of-Hill, Capture a Bandeira e deathmatch) e um modo co-operativo, no qual você participará de pequenas missões isoladas baseadas nos cenários do jogo single player, mas que não fazem parte da mesma história. Além disso, tudo que o jogador aprende e usa no modo single player, como manobras stealth, escalar e se esconder, pode e deve ser usado no multiplayer.

Em suma, Uncharted 2: Among Thieves é um dos melhores jogos para PS3 já lançados. A intenção declarada pela Naughty Dog era de fazer um filme para ser jogado e, com gráficos excelentes, história incrível, personagens interessantes e uma jogabilidade muito boa, pode-se dizer que o objetivo foi cumprido.•







Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 95

PC, X360

RISEN

CENÁRIO BONITINHO, MAS JOGO ORDINÁRIO

Risen é o novo trabalho dos alemães da Piranha Bytes, empresa responsável pela trilogia Gothic, um Action RPG fantasioso de excelente qualidade. Já não se pode dizer o mesmo sobre Risen, que tem falhas espalhadas pelo jogo inteiro.

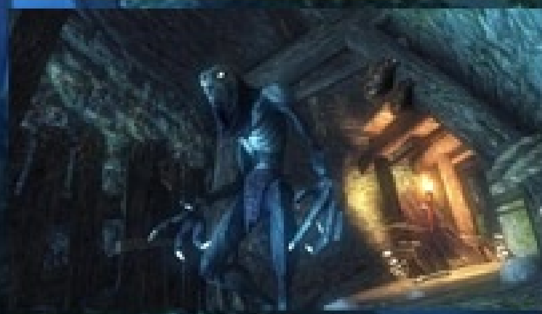
Risen começa com seu protagonista acordando numa praia da ilha vulcânica de Faranga após sobreviver um naufrágio. Aos poucos, o personagem vai conhecendo o lugar, suas histórias e criaturas. Mas desastre mesmo é o jogo em si.

Os personagens e as criaturas deixam muito a desejar, tanto em modelagem quanto em textura. A única parte dos gráficos que parece ter sido realmente trabalhada é o cenário, todo ele muito bem modelado.

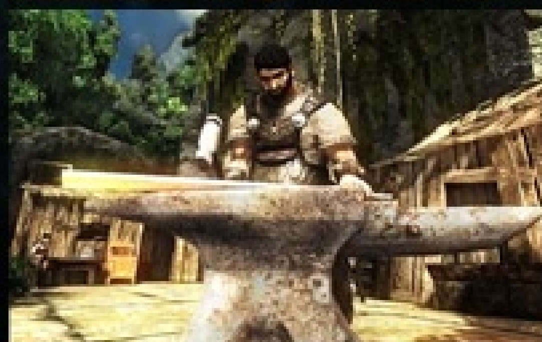
Os controles e menus são bastante reminiscentes de Gothic, mas tudo é bastante confuso. Tarefas simples, como mudar os itens equipados, parecem ter sido complicadas de propósito pela Piranha Bytes. Aliado ao fato de que o jogo não pára enquanto você mexe nos menus (uma mania irritante dentro dos videogames), Risen frustra demais o jogador.

Os sons são muito ruins - parecem genéricos, como se tivessem vindo de um pacote encontrado no Google e baixado por torrent. Para aumentar o nível do personagem, mais problemas: para cada criatura derrotada, o jogador ganha "pontos de aprendizado", que devem ser trocados com personagens controlados pelo computador por habilidades. Não bastando isso, os tutores ainda cobram









ouro de você, independente se isso é a função deles ou se você faz parte do exército deles.

Risen ainda oferece muito pouco para se continuar jogando. Tudo parece um RPG bastante lento e chato, sem muitas opções e desafios. Uma pena, pois debaixo de tantos problemas, Risen poderia ser um bom jogo para PC neste final de ano.•

Avaliação

Gráficos	★★★☆☆
Gameplay	★½☆☆☆ [1.5 stars: one full, one half]
Diversão	★★☆☆☆
Audio	★★☆☆☆

Nota Final: 43

X360, PS3, PS2, PC, WII

FIFA 10

GOL DE PLACA DA EA

COM VÁRIAS MELHORIAS, A SÉRIE DE FUTEBOL VEM PARA BRIGAR PELO PRIMEIRO LUGAR

A série Fifa Soccer, popular nos consoles clássicos, há cerca de cinco anos começou a declinar, com versões pífias da série surgindo a cada ano. Em 2009, no entanto, a EA Sports mudou o tom, reformulou o jogo completamente e trouxe uma experiência agradável para os consoles. Neste ano, a revolução continua e eleva Fifa 10 a um patamar nunca antes visto na série.

A aparência de Fifa 10 não mudou muito em relação ao 09, com os gráficos permanecendo quase intocados e os uniformes atualizados. Mas a jogabilidade melhorou sensivelmente nestes 12 meses que separam as versões. Um novo sistema de dribles em 360 graus multiplica e muito as opções de ataque, podendo mudar a trajetória de um jogador de diversas maneiras possíveis. Perto do eixo de oito pontos antigo, o sistema de movimentação em 360° é o equivalente à descoberta da roda. A parte é boa é que isso funciona tanto no ataque quanto na defesa. Se Messi e Cristiano Ronaldo ficaram letais, Lúcio e Puyol também estão mais efetivos.

Outros elementos da física do jogo também foram melhorados. Chutes, cabeceios, carrinhos, disputas corpo-a-corpo, tudo recebeu um tratamento especial para ficar mais semelhante à realidade. O problema é que ainda podemos ver alguns casos isolados onde essas melhorias são ignoradas. Em uma partida entre Barcelona e Manchester United, o lateral Gary Neville, no alto de seus 34 anos, conseguiu alcançar Lionel Messi (22 anos) na corrida!







Os modos de jogo também receberam um cuidado todo especial da EA Sports. O Manager Mode (de longe um dos mais jogados) foi profundamente melhorado, com um novo sistema de evolução do jogador e um mercado de transferências mais realista. O destaque, no entanto, vai para o Virtual Pro, que permite ao jogador criar um jogador com seu próprio rosto (tudo graças a um sistema de mapeamento de fotos) e utilizá-lo em praticamente todos os modos de jogo: Manager, multiplayer, Pratice, etc. - a única exceção é online. O sistema de mapeamento, no entanto, é falho, resultando em erros diversas vezes.

Jogar com o Virtual Pro é muito divertido. A cada partida disputada com seu próprio jogador, ele vai se desenvolvendo fisicamente, além de melhorar suas habilidades. Cada partida ainda libera novas comemorações, dribles e chuteiras. Você ainda pode mapear o progresso do seu profissional virtual por meio de um álbum - similar ao "Passport" do Fifa 2006 World Cup. Ao cumprir determinados objetivos, como driblar 50 adversários, o álbum vai se completando.

O jogo ainda traz uma loja online chamada Fifa Store, na qual, utilizando dinheiro de verdade, o jogador pode comprar pequenos upgrades para o Virtual Pro (um deles inclusive promete transformar o jogador em uma "máquina perfeita para jogar futebol" por quatro partidas) e também updates para o Live Season 2.0. Se na versão 09 o jogador podia atualizar o Live Season uma vez de graça, essa opção não existe mais. Um update para uma liga apenas custa mais de 6 dólares, enquanto que para todas as seis ligas presentes no Live Season o update sai por quase 13 dólares. Estas atualizações pagas, que nada mais são do que uma atualização na tabela de classificação e nas escalações, tornam o Live Season o modo menos atrativo do jogo, já que não existe um interesse grande em pagar para recriar a vida real podendo jogar uma temporada inteiramente de graça dentro do Manager Mode.

Uma propaganda enganosa da EA Sports é com relação aos goleiros. Muito foi falado a respeito da nova inteligência artificial dos goleiros, diziam que os frangueiros das versões anteriores haviam desaparecido, mas, ao prestarmos mais atenção, eles ainda estão lá. Os goleiros ainda estão prones a frangos, diversas vezes eles saem da meta quando deveriam ficar embaixo das traves e eles ainda sucumbem facilmente ao "chip shot", o chute por cima do goleiro.





Jogar com o Virtual Pro é m
A cada partida disputada co
jogador, ele vai desenvol
habilidades e seu t

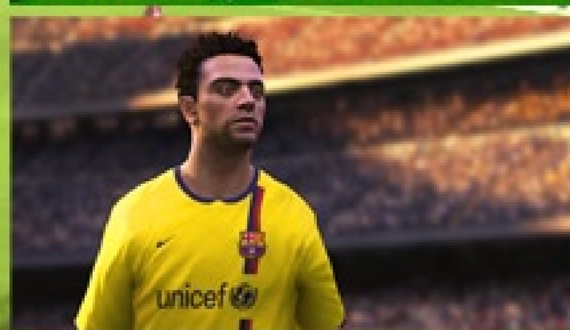
uito divertido.
om seu próprio
vendo suas
físico

FIFA 10

Com tanta coisa dentro do jogo, fica fácil se perder dentro dos menus. Bastante confusos, eles acabam complicando um pouco a vida do jogador, mas nada que não possa ser suportado. O jogo ainda não explica direito alguns modos, como as ligas online e o Pro Club Championship, no qual o jogador cria um clube e joga com ele em disputas online.

Para jogadores mais hardcore, existe a nova possibilidade de desenhar jogadas ensaiadas de bola parada, salvá-las e depois usá-las contra seus amigos e contra o computador. Apesar de ser interessante, o jogador casual dificilmente se atreverá a desenhar a movimentação de três atacantes durante um escanteio.

Com muitas novidades (grandes e pequenas), Fifa 10 cumpre com sua promessa e é um dos melhores, senão o melhor jogo de futebol já lançado. Com diversos modos de jogo, bons gráficos e jogabilidade fácil de ser assimilada, Fifa 10 eleva o nível dos jogos de esporte e promete acirrar ainda mais a disputa com o Pro Evolution Soccer pelo posto de melhor jogo de futebol.▪



Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 93

PROMOÇÃO FIFA 10

A REVISTA ARKADE EM PARCERIA COM

THE GAME SHOP

ESTARÁ SORTEANDO O NOVO FIFA 10

PARA PARTICIPAR MANDE UM EMAIL PARA:

FIFA@ARKADE.COM.BR

COM O CÓDIGO:

TGS-ARKADE

ACOMPANHADO DE SEU NOME COMPLETO E A PLATAFORMA QUE JOGA

TGS the game shop

www.thegameshop.com.br

Para mais informações visite nosso blog: blog.arkade.com.br

REVIEW

PC, PS3, X360

OPERATION FLASHPOINT
DRAGON RISING

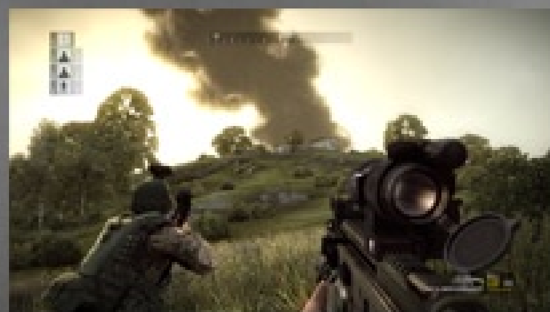
TIROS E ESTRATÉGIA MILITAR NO JAPÃO

OP:DR COLOCA O JOGADOR EM UM SIMULADOR DE GUERRA REAL, MAS AINDA FALHO

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING







Levou oito anos, mas a franquia Operation Flashpoint finalmente ganhou uma sequência. Operation Flashpoint: Dragon Rising, da Codemasters, vem na contramão dos outros first-person shooters e traz um estilo de jogo muito mais lento, estratégico e realista.

A história do jogo se passa na ilha de Skira, perto da costa do Japão, a qual o Exército da Salvação Popular chinês invadiu sob a desculpa de serem os donos históricos da ilha, mas na verdade para tomar as recém-encontradas reservas de petróleo de Skira dos russos. É aí que entra o exército dos Estados Unidos, que resolve impedir que a "pequena" confusão vire em uma guerra pra valer.

Durante as 11 missões que o modo single-player oferece, o jogador possui liberdade (quase) total para se movimentar. Por ser líder de um grupo de quatro soldados, você é quem define as ordens e direções que todos tomarão. O problema é tomar decisões difíceis enquanto tiros passam voando por cima da sua cabeça e ainda lidar com a complexa interface do jogo.

Outro problema é que o jogador se vê praticamente sozinho contra os chineses. Sim, você é o líder do grupo, mas a inteligência artificial do jogo é extremamente fraca. Você dá uma ordem para seu companheiro e ele demora pra responder - ainda podendo responder errado. Para a frustração do jogador, a "burrice artificial" não se limita aos seus companheiros: os inimigos também não raciocinam direito. Em um certo ponto, haviam dois soldados inimigos. Atiramos em um deles, matando-o na hora. E o companheiro dele? Sequer moveu um músculo.



O jogo faz o jogador caminhar. Os mapas são grandes, chegando a 220 quilômetros quadrados de área. Além isso, os objetivos nunca são perto do ponto de início, mas para a sorte do jogador, todo e qualquer veículo que aparece na tela pode ser utilizado.



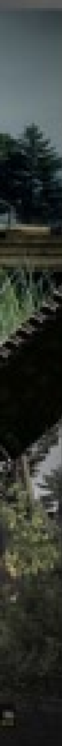
Os sons e os gráficos são pontos altos do jogo. Cada som é perfeito, as armas têm som realista, o ruído das plantas quando você se move é muito bom. Os gráficos também merecem destaque. No geral, OP:DR é muito bonito, apesar de faltarem umas texturas em alguns pontos, mas nada que prejudique.



Operation Flashpoint: Dragon Rising é um verdadeiro simulador de guerra, com diversas possibilidades abertas para o jogador. No entanto, os gráficos, o som e todo o realismo do jogo não escondem sua péssima inteligência artificial. ·

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING





Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★½☆☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 73

REVIEW

PS3, X360

BRÜTAL LEGEND

MUITO METAL E PORRADA!

COM DESIGN DE TIM SCHAFER E ESTRELANDO JACK BLACK, BRÜTAL LEGEND QUEBRA TUDO!









Jack Black nunca escondeu sua paixão pelos videogames. Desde pequeno, o ator foi um gamer assíduo, atuando até mesmo no comercial do clássico Pitfall, do Atari 2600. Sua paixão pela música se revelou mais tarde, em 2006, quando participou de Tenacious D, um filme de comédia que conta a história de dois metaleiros fracassados em busca da palheta demoníaca feita com o dente do próprio Satanás.

Agora, em 2009, o ator é o protagonista de Brütal Legend, um game com muito metal e comédia. A história começa quando o roadie Eddie Riggs (na voz e visual de Jack Black) é transportado para um mundo fantasioso e, armado com um machado e uma guitarra mágica, precisa enfrentar o demônio Duviculus. O jogo tem elementos de ação, aventura e estratégia em tempo real (RTS).

Riggs vai descobrindo seu lado negro durante a história e ganha poderes com isso. O jogador ganha pontos que podem ser trocados por upgrades de armas e carro. O vendedor destes upgrades é ninguém menos que o príncipe das trevas: Ozzy Osbourne. Os gráficos e o cenário são muito bons, o jogo tem uma atmosfera surreal, bizarra e caricaturizada. Chefes gigantes e cenário destrutível também estão presentes. A trilha sonora é incrivelmente boa, com mais de 100 faixas de metal.

Um dos ataques faz os rostos de seus inimigos derreterem, brutal suficiente pra você?

BRÜTAL LEGEND

Lembra em Zelda, quando Link utilizava sua ocarina para invocar poderes? Aqui o jogador utiliza uma guitarra para tocar sequências de notas como em Guitar Hero para invocar seu carro ou ataques especiais. Um destes ataques faz os rostos de seus inimigos derreterem, brutal suficiente pra você?

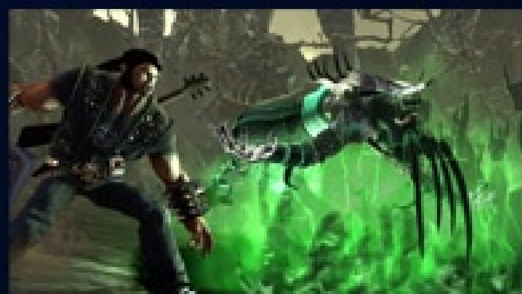
A história principal tem duração de 8 a 10 horas, mas side quests e conteúdo desbloqueável tornam o jogo ainda bastante aproveitável após terminá-lo. Além disso, há o modo multiplayer, onde até oito jogadores podem se enfrentar. Neste modo o jogador comanda tropas sobrevoando o campo de batalha com asas de demônio, ou participando ativamente na pancadaria.

Mas existem algumas falhas. Apesar de variado, o gameplay se torna um pouco repetitivo, entretanto a história envolvente consegue superar este problema. Além disso, o jogo parece um pouco confuso em alguns momentos, mas a comunicação entre o personagem principal e os aliados dá boas dicas do que está acontecendo e para onde a história está caminhando.

Muitos elementos que você pode encontrar em um bom jogo estão em Brütal Legend. Uma história legal, bons gráficos, gameplay dinâmico, trilha sonora empolgante e dificuldade equilibrada. Um título épico para qualquer fã de heavy metal.▪







Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 90



O INTERIOR DE BOWSER

O NOVO RPG DOS IRMÃOS MARIO COLOCA O JOGADOR NA PELE (E DENTRO!) DO MAIOR VILÃO DOS GAMES: BOWSER!

MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Misturar Super Mario com RPG é uma fórmula de sucesso. Desde o primeiro jogo do gênero, para Super NES, ficou claro que os jogos do encanador têm sim capacidade para ser muito mais do que um simples jogo de plataforma. Não é diferente no Nintendo DS, onde a nova série ganha seu terceiro título, Mario & Luigi: Bowser's Inside Story.

O sucesso dos dois primeiros Mario & Luigi para DS é notável pela simplicidade com a qual o jogo incorporou elementos básicos do RPG turn-based, aquele em que as batalhas são baseadas em turnos, ao já conhecido jogo de plataforma. O terceiro jogo desta série consegue ser ainda melhor que os outros dois.



A história acontece quando os habitantes de Mushroom Kingdom começam a sofrer de uma doença chamada Blorb, onde os infectados ficam inchados como bexigas. Os irmãos Mario vão investigar, e após uma confusão acabam sendo sugados para dentro do seu clássico inimigo: Bowser.

A partir daí, o jogador age em dois níveis. Controlando o próprio Bowser, ou dentro dele, controlando os irmãos Mario. Ao invés dos mundos de gelo, água e fogo, agora o cenário das fases são intestinos, músculos e veias, tudo com aquele lindo toque de desenho animado que só a Nintendo consegue atingir.

O gameplay dentro do vilão consiste basicamente em plataforma, mini-games e batalhas em RPG. Os mini-games interfe-





MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

rem na fisiologia de Bowser, seja ajudando-o na digestão ou causando uma alergia, dependendo da reação que você quer causar no mundo exterior. A jogabilidade com Bowser é semelhante, mas suas batalhas são muito mais empolgantes por seus ataques diferentes. Um deles consegue sugar os inimigos, onde então o inimigo enfrentará os irmãos Mario, trazendo uma nova dimensão à luta.

Ao contrário do RPG comum onde você escolhe o ataque e o personagem executa, em Mario & Luigi o jogador participa da batalha em tempo real. Timing é tudo na batalha, seja para defender ou causar ataques bônus, que se bem aproveitados, causam um dano massivo.

Um dos momentos de destaque são as lutas com o Bowser gigante. Após os irmãos estimularem suas glândulas adrenais, o vilão cresce várias vezes seu tamanho e luta contra estruturas também imensas. Neste momento, com o DS segurado de lado, a stylus é a única forma de controle, e ao contrário de jogos onde ela só serve para riscar a tela, é intuitivamente utilizada para dar socos ou soltar bolas de fogo.

Em suma, o jogo é uma experiência completíssima, utilizando com criatividade toda a interface do Nintendo DS. Um excelente trabalho foi realizado, não apenas na apresentação, mas nas inovações e variações de combate. Sem dúvida alguma, vale à pena conferir.▪





Avaliação

Gráficos

Gameplay

Diversão

Audio

Nota Final: 90

DEAD SPACE EXTRACTION

MAIS TERROR NO ESPAÇO

NOVO DEAD SPACE MUDA DE ESTILO, MAS MANTÉM O BOM NÍVEL DO PRIMEIRO

Se em 2008 o Nintendo Wii ficou de fora da franquia Dead Space, a Visceral Games fez justiça e trouxe Dead Space Extraction, prequência do jogo original exclusiva para Wii. O jogo conta a história que precede o primeiro Dead Space, mostrando como os necromorphs apareceram e o que aconteceu com a nave USG Ishimura.

Extraction usa o estilo de jogo sobre trilhos, o que funciona muito bem para o Wii. O jogo também foge um pouco do gênero survival horror. Por se focar mais na história da série, esta versão não tem grandes sustos, se voltando mais para a ação e o falatório. Aliás, Extraction é repleto de cenas onde o jogador não faz nada e apenas vê e escuta os outros personagens. Tantas cenas assim acabam entediando o jogador, principalmente no início do jogo. A sorte é que Extraction melhora muito após a enrolação do início.

Os gráficos de Extraction são muito bons, principalmente se forem comparados com outros jogos do Nintendo Wii. No entanto, é possível que os gráficos sejam tão acima da média porque ele é um jogo de tiro sobre trilhos. Ou seja, os desenvolvedores já definiram tudo que aparecerá na tela e será renderizado. Os sons e a trilha sonora do jogo são muito bons também. Eles criam um ambiente perfeito para enfrentar os necromorphs e explorar a estação espacial. Além disso, Extraction é possivelmente o primeiro jogo onde o som realmente não existe no espaço.



DEAD SPACE EXTRACTION

Mesmo sendo um jogo de tiro sobre trilhos, Extraction fornece algumas alternativas de caminho para o jogador, o que faz com que a história do jogo possa ser levemente modificada. O jogo ainda traz diversos puzzles bem simples para serem resolvidos. Basta mover o cursor pelo tela e tomar cuidado com umas armadilhas. O problema é ter que resolver um puzzle e atirar nos monstros que chegam.

Para quem gosta de armas diferentes, Extraction não desaponta. Além das tradicionais pistola e metralhadora, ainda existe um lança-chamas e uma arma chamada Line Gun, que dispara discos de energia, entre outras.

Extraction usa tanto o Wii Remote quanto o Nunchuk. Aliás, o Nunchuk só tem duas funções no jogo: trocar de arma e dar um golpe de curto alcance, chamado Melee. O sistema de troca de armas é fácil de usar e bastante útil, já que a troca ocorre instantaneamente. Mesmo assim, poder carregar apenas quatro armas e uma delas (a pistola mais básica do arsenal) não pode ser jogada fora.

Ainda que com uma jogabilidade totalmente diferente de seu antecessor, Dead Space Extraction é interessante, principalmente para fãs da série. Se o primeiro jogo foi feito para assustar o jogador, desta vez a intenção é agradar quem gosta de ação e histórias complexas. Com gráficos e sons acima da média, Dead Space Extraction é um dos melhores jogos para Wii deste ano. ▪



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★½
Diversão	★★★½
Audio	★★★★

Nota Final: 78

ATIVIDADES EM PROGRAMAÇÃO DE GAMES

por André Filipe Cassimiro

PARTE 2 DE 2

Nas edições anteriores, vimos os tipos de carreiras em desenvolvimento de games e começamos a falar sobre a carreira do programador na edição passada. Nesta edição vamos nos aprofundar um pouco mais no assunto e comentar sobre algumas das atividades que um programador executa durante o desenvolvimento de um game, e os possíveis cargos que ele pode ocupar.

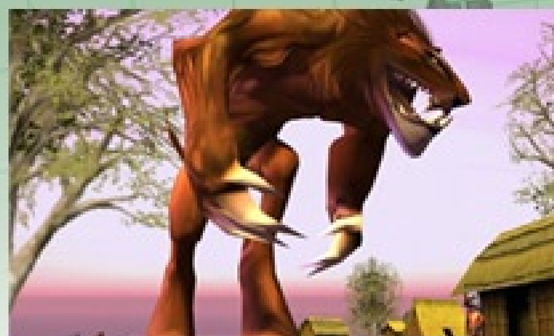


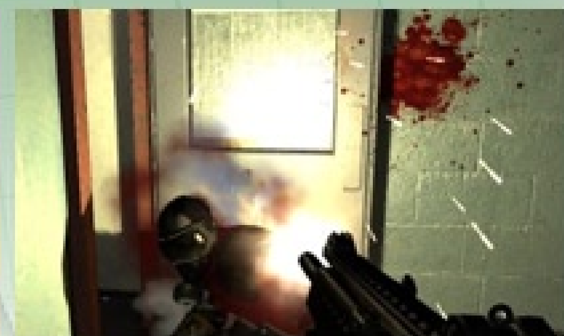
World of Warcraft é dos jogos online mais estáveis desta década, com relativamente pouco lag.

Programador de Redes

Um programador de redes é um profissional totalmente dedicado a trabalhar em questões do modo online de um jogo. É ele que faz com que o seu console "converse" com o console do seu primo lá do interior. Ele disponibiliza todas as conexões necessárias para que o jogo online possa ocorrer de modo lógico. Esse cara é totalmente responsável por minimizar qualquer tipo de lag que o jogo possa ter ao ser jogado online. É cargo dele também saber tratar os drops ("quedas") nos jogos. Esse cidadão geralmente atua nos momentos finais de desenvolvimento de um jogo e pode comprometer o cronograma do produto caso haja limitações técnicas.

Imprescindível: Conhecimento em programação (C, C++, Assembly), conhecimento avançado em hardware, sistemas, matemática e física.





Black and White e F.E.A.R. impressionaram com suas IAs muito bem desenvolvidas.

Programador de IA (Inteligência Artificial)

Esse camarada é responsável por fazer você perder os cabelos contra o chefão da última fase e que a dificuldade "Impossible" faça você perder o sono. O programador de inteligência artificial busca da melhor maneira possível fazer com que os NPCs ajam da maneira mais autêntica e independente possível, reproduzindo o máximo possível as jogadas que um ser humano faria, com as mesmas falhas e os mesmos vícios. Jogos com inteligência artificial de alto nível são muito bem valorizados no mercado.

Imprescindível: Conhecimento avançado em programação e raciocínio lógico, muita matemática e probabilidade.

Programador Chefe

Esse é o cara! Sua função é garantir que o que os programadores estão produzindo está correspondendo à expectativa do que foi planejado. Ele é responsável por verificar, a nível técnico, se está tudo redondo no trabalho dos programadores. Apesar de não atuar exclusivamente em um núcleo de programação, codificando, o programador chefe tem que saber o essencial de todas as áreas de programação que compõem a produção de um jogo, a caráter de auditoria, auxílio ou até mesmo backup de funcionário.

Imprescindível: Deve ter tempo de atuação na área, para bancar todos os setores de programação no desenvolvimento do jogo, e saber gerenciar pessoas.

É isso sobre a área de programação. Na próxima edição, mostraremos mais uma área relacionada à produção de um jogo! Não perca!



DO LIVRO PRO COMPUTADOR

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE MUDA DE NOME E ENTRA NA ONDA DOS MMO GRÁTIS

Lançado em 2006, Dungeons & Dragons Online: Stormreach trouxe para o PC a mesma experiência já consagrada do RPG original de mesa. Em setembro deste ano, a Turbine, desenvolvedora do jogo, relançou DDO com um novo nome e uma grande novidade: agora o jogo é grátis!

Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited é a nova roupagem do MMORPG com um "preço" muito amigável: de graça. É possível aproveitar todo o jogo sem pagar nada (que pode ser baixado direto do site oficial: www.ddo.com). Mas, para quem quiser aquele "algo a mais", a Turbine disponibilizou dentro do jogo uma loja online, onde se pode comprar items e aventuras.

A história de DDO Unlimited se passa no continente de Xen'drik, no mundo de Eberron. O núcleo do jogo é a cidade de Stormreach (que dava o nome original para o jogo). A cidade é dividida em várias áreas, tais como o Porto e o Mercado. O jogador ainda pode participar de aventuras fora da cidade e ao redor do mundo de Eberron inteiro.









DDO Unlimited é uma adaptação baseada nas regras do D&D 3.5 que dá aos jogadores opções já conhecidas de raças (humano, elfo, anão, etc.) e classes (mago, ladino e monge, entre outros). Uma opção interessante é a possibilidade de customização do personagem, que permite ao jogador misturar características de duas classes distintas. A nova versão ainda elevou o nível máximo para 20.

Para evoluir o personagem, o jogador tem três sistemas diferentes a sua disposição: skills, feats e enhancements. Os skills são habilidades gerais, que todos os personagens tem, tais como pular ou nadar. Feats são divididos entre regular feats e class feats. Os regular feats são acessíveis por todas as classes (contanto que o jogador tenha os requerimentos básicos), enquanto que os class feats possuem restrições de classe. Por exemplo, o Arqueiro pode adquirir o feat Inimigo Favorito, que lhe garante um bônus de ataque contra determinados tipos de monstro.

Os enhancements é que são a novidade de DDO Unlimited. Eles podem ser adquiridos dentro do jogo e atuam de maneira parecida como os feats, mas não dão uma melhoria tão grande. Para obter um enhancement, o jogador precisa de pontos de ação, que são obtidos durante a evolução do personagem. Cada nível evoluído rende quatro pontos de ação.

DUNGEON & DRAGONS ONLINE

Grátis





Por fim, o PvP do jogo é uma atração à parte. Levando em conta que a versão de 2006 do jogo não possuía PvP, o sistema do novo DDO é bastante ágil e rápido, funcionando em cima do engine de Unreal Tournament.

Disponibilizar DDO Unlimited de graça com certeza irá aumentar o número de jogadores e popularizar o jogo. Com a possibilidade de ainda poder comprar itens e aventuras pela loja online do jogo, Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited garante também um fator de replay maior e diversas possibilidades de customização do personagem. O único porém é ter tempo livre suficiente para baixar os 2,9Gb da versão Standard ou os 3,9Gb da versão Premium. •

DAYT
US



Quem já entrou em uma casa (de respeito) de fliperama e não viu as cabines do jogo de corrida mais popular já criado para arcade, pode mandar seu depoimento indignado para a revista. Daytona USA, lançado pela Sega em 1993 também para o Sega Saturn e para PC, é de longe o jogo mais rentável para os donos de arcade. Sua marca de vendas em fliperamas nunca foi superada por nenhum jogo antes ou depois de seu lançamento.

Para quem nunca saiu de casa, um resumo: o jogo resume-se a três circuitos de corrida da fórmula stock-car (Daytona, para quem não sabe, é uma das sedes da fórmula), divididos de acordo com a dificuldade: iniciante, avançado e expert.

A grande sacada do jogo, e sua maior inovação em relação aos arcades anteriores de corrida, é a opção multiplayer, que possibilita conectar até oito cabines para uma mesma partida. As cabines duplas podem ser conectadas de modo a totalizar quatro participantes, e as cabines deluxe, o dobro, incluindo ainda uma câmera de vídeo voltada para o jogador, para exibir a expressão facial durante o jogo em uma tela separada.

O jogo, semelhante em muitos aspectos ao Virtua Racing, de 1992, prioriza mais a diversão em detrimento do realismo e gráficos impecáveis. Um jogo para juntar os amigos e apreciar as colisões exageradas e reclamar das musiquinhas aporrinhantes típica dos jogos da Sega.

TONA
SA





O jogo também tem seus segredos. Um exemplo é a máquina caça-níquel que fica na reta do primeiro circuito e que é ativada com o botão Start. Se o jogador conseguir três símbolos iguais, seu tempo é extendido, aumentando as chances de vencer seus adversários. O primeiro circuito inclusive, é o único que já começa com os carros em movimento, dando um dinamismo maior para os iniciantes do jogo. Para quem nunca se aventurou nos circuitos de Daytona USA, sua jogabilidade fácil permite uma rápida e viciante adesão ao jogo, uma das razões de seu sucesso sem precedentes.



Em 2001 a Sega reformulou o jogo para sua então mais recente plataforma, o Dreamcast. A versão disponibiliza mais circuitos e melhores gráficos, sendo considerado portanto um update vantajoso para a série. Porém, devido à eventual superação dos consoles de sexta geração, a versão para consoles caiu no esquecimento, mas sua versão para o arcade perdura até hoje para deleite de seus fãs fiéis sedentos por velocidade virtual. •

Câmera Nikon com projetor embutido

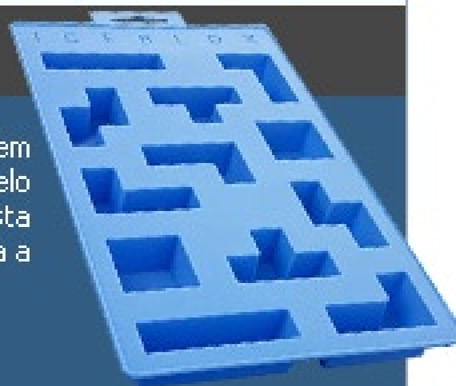


Não seria legal compartilhar com seus amigos fotos recém tiradas sem precisar ficar olhando naquela telinha pequena da camera? A Coolpix S1000pj da Nikon é a primeira câmera do mundo a trazer um projetor embutido. A camera tem 12 megapixels e pode projetar imagens ou vídeos a uma distancia de até 2 metros de uma superfície.

Preço: U$ 429

Onde encontrar: amazon.com

Tetris Gelado



Cansado daqueles cubos de gelo quadrados e sem graça? Com esta forma você pode fazer cubos de gelo no formato das peças de Tetris! Tente fazer com esta receita exclusiva da Arkade: Colocar na forminha água a gosto, colocar na geladeira por 1 hora. Bom apetite!

Preço: U$ 7,99

Onde encontrar: thinkgeek.com

Porta Sensor Bar Darth Vader



Este segurador de sensor bar traz ao seu quarto um objeto de decoração totalmente geek. Só não entendi porque eles enviam pra qualquer lugar do mundo menos pro México. Mexicano não pode ser Jedi?
Preço: U$ 39,99
Onde encontrar: shop.starwars.com



Torre para X360 e Wii

Utilize estas torres fabricadas exclusivamente para games para organizar melhor o seu espaço. Como o preço no Brasil fica um pouco salgado por causa do frete, nossa dica é imprimir a foto e pedir para o seu marceneiro de confiança fazer igual.
Preço: U$ 99,99
Onde encontrar: amazon.com

Spykee



Que tal um robô que pode ser controlado de qualquer lugar do mundo? É a proposta do Spykee, um robô espião que tira fotos, grava vídeos e sons. O robô conecta-se em uma rede Wi Fi e pode ser controlado à partir da internet. Só cuidado pra não ser invadido por um hacker e encontrar o robô no quarto da sua irmã.
Preço: U$ 210,80
Onde encontrar: spykeeworld.com

URBAN CHAMPION



Urban Champion, também conhecido como "o jogo do bueiro", foi o primeiro jogo de luta lançado pela Nintendo, em 1985, para o NES e similares. No jogo, dois oponentes com a mesma cara e a mesma roupa, porém de cores diferentes, se enfrentam a socos na rua, passando por diferentes quarteirões. Contando três quarteirões para a direita ou esquerda a partir do início, está o fim do jogo: um bueiro onde o oponente derrotado cai e o vitorioso ganha uma festinha dos moradores do bloco, com direito a confetes e poses de machão. O jogo tem apenas dois tipos de golpe, o soco fraco e o soco forte, este último faz seu inimigo rolar para trás, mas é mais lento e facilmente bloqueado. Também há uma contagem numérica de tempo e estamina (que vai baixando conforme os golpes vão sendo aplicados), a estrutura é simples e direta, assim como a maioria dos jogos da época. Alguns pequenos complicadores, como uma mulher que atira ardilosamente vasos de plantas das janelas e um carro de polícia que passa de tempos em tempos e obriga os participantes a voltarem ao quarteirão inicial, adicionam um pouco mais de complexidade no jogo, que mesmo assim de complexo não tem nada.



A crítica foi dura com Urban Champion. A IGN, revista norte-americana sobre videogames, classificou o jogo como o pior já feito pela Nintendo, jogando-o desonrosamente no bueiro do esquecimento.▪

LIXO ELETRÔNICO

SAIBA O QUE FAZER COM O SEU LIXO ELETRÔNICO

O desenvolvimento tecnológico, a popularização de equipamentos eletrônicos e a baixa vida útil destes aparelhos aquecem e movimentam a indústria eletroeletrônica no mundo inteiro. Mas, ao mesmo tempo, criam um grave problema que ameaça a saúde da população em todas as partes do planeta: o lixo eletrônico.

Aparelhos celulares, televisores e equipamentos de informática concentram em sua fabricação metais pesados como chumbo, cobre e mercúrio que, se depositados em locais não adequados, contaminam o ambiente e podem provocar câncer e doenças degenerativas. Além disso, poluem e contaminam o meio ambiente.

Se liga!

• Segundo o Greenpeace, o lixo eletrônico no mundo é da ordem de 50 milhões de toneladas por ano (dados de 2008). Se colocássemos esse material em vagões, o "trem" daria a volta na Terra.

• A maior parte dos 315 milhões de computadores que foram descartados no mundo, entre 1997 – quando começou a popularização desses equipamentos - e 2004, foi parar em aterros sanitários (dado MIT – 2009).

• No Brasil são jogadas no lixo, anualmente, 1.200 milhões de pilhas, sendo 800 milhões produzidas legalmente e 400 milhões importadas ilegalmente (as pilhas ilegais possuem teores muito mais altos de metais pesados e outros contaminantes).

• No mundo estão em uso cerca de 4 bilhões de celulares e 2 bilhões de computadores.

• A utilização de computadores emite CO2, gás de efeito estufa. Os "datacenters" do mundo são responsáveis pela emissão de 2% de todo esse gás gerado no planeta.

Como fazer para reduzir E-Lixo?

Se você quer ser ambientalmente responsável no que se refere ao seu lixo eletrônico, siga as orientações abaixo:

1. Exercite o consumo consciente, compre só o que precisa.

2. Preserve recursos naturais.

3. Amplie a vida útil de seu equipamento.

4. Responsabilize-se pelo destino de seu lixo eletrônico.•

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Call of Duty: Modern Warfare 2









revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura